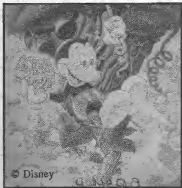




Master System®

Land of Illusion

ESTRELANDO: **MIKEY MOKE**



© Disney

MANUAL DE INSTRUÇÕES

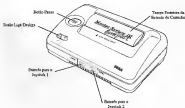
SEGA

TECTOY

Como Colocar o Cartucho no MASTER SYSTEM

1. Certifique-se de que o MASTER SYSTEM está desligado. Conecte o joystick 1.
2. Coloque o cartucho LAND OF ILLUSION no console, conforme explica o manual do MASTER SYSTEM.
3. Ligue o MASTER SYSTEM. Se nada aparecer na tela, desligue o aparelho e verifique se o cartucho está bem colocado. Depois, ligue-o novamente.
4. LAND OF ILLUSION é para 1 jogador apenas.

IMPORTANTE: Jamais coloque ou retire o cartucho enquanto o MASTER SYSTEM estiver ligado!



Bons sonhos...?

Estava frio e chovia, mas, para Mickey Mouse isso não importava. Esse era um dia perfeito para relaxar em sua cadeira preguiçosa com seu livro favorito. Mas o ritmo dos pingos da chuva que caíam sobre o telhado era tão relaxante... Mickey logo caiu no sono com um exemplar dos Melhores Contos de Fadas aberto em seu colo.



Quando abriu os olhos ele percebeu que tudo à sua volta havia mudado. Em vez de sua sala de estar, Mickey se encontrava em um vilarejo. Tudo parecia ter vindo direto de um conto de fadas...um conto assustador. As árvores e arbustos estavam desfolhados, com os galhos negros e retorcidos. O céu era cheio de ameaçadoras nuvens escuras, que brilhavam com os relâmpagos. Entre as cabanas, pareciam estar escondidas coisas estranhas e sombrias.

De repente, Mickey ouviu um grito e, ao virar-se, viu uma garota da vila sendo carregada por um monstro assustador!

Mickey correu para salvá-la, e derrubou o monstro. Ao ajudar a garota a se levantar, ele perguntou: "Você está bem?"

"Sim. Muito obrigada," ela respondeu ofegante, ainda sem respiração.

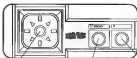
"O que está acontecendo aqui?", perguntou Mickey.

A garota lhe contou a história de um fantasma malvado que havia roubado o cristal mágico que protegia o vilarejo. Com o desaparecimento do cristal, tudo o que era bom tinha sido roubado, transformando a vila em um lugar sombrio e triste. Muitos já tinham tentado trazer o cristal de volta, mas ninguém fora bem sucedido.

"Eu tenho que ajudá-los! Trarei o cristal de volta – eu sei que posso!"

A garota deu a ele todos os conselhos que pôde e Mickey partiu em busca do Fantasma e do cristal. Ele – e você – são a última esperança do vilarejo!

Assuma o Controle!



Botão Direcional
(Botão D)

Botão 1

Botão 2

Botão D

- Pressione para esquerda ou direita para fazer Mickey ir nessas direções.
- Pressione para cima para entrar por uma porta.
- Pressione para cima para escalar.
- Pressione para cima para agarrar nas escadas ou trepadeiras.
- Pressione para baixo para se abaixar.
- Pressione para baixo para descer as escadas.

Botão 1

- Pressione para iniciar o jogo.
- Pressione para as mensagens na tela passarem rápido.
- Pressione para rolar a Tela de Mapa para cima ou para baixo.

Botão 2

- Pressione para começar a jogar.
- Pressione para pular. Mantenha pressionado para um pulo mais alto.
- Pressione para nadar. Pressione repetidamente para nadar para cima.

Comandos Especiais

Pegando e Atirando Objetos



Use o Botão D para mover Mickey até o objeto que quiser pegar, e pressione o Botão 1. Ele vai pegar o objeto e carregá-lo quando você pressionar o Botão D para esquerda ou direita.

Pressione o Botão 1 novamente para que Mickey atire o que estiver carregando.

Pressione o Botão 2 para fazer Mickey pular, e então pressione o Botão 1 para fazê-lo atirar o objeto no topo do pulo.



NOTA: Mickey só consegue pegar um objeto de cada vez.

Ataque Rebatedor



Pressione o Botão 2 para fazer Mickey pular. Quando ele estiver no ar sobre um inimigo ou obstáculo, pressione o Botão 1. Ele irá rebater nos obstáculos enquanto você mantiver pressionado o Botão 2, e enquanto existir um inimigo ou obstáculo onde bater.

Deslizando nas Ladeiras

Quando Mickey estiver em uma ladeira, pressione o Botão 2 para pular. Quando ele estiver no meio do pulo, pressione o Botão 1. Quando Mickey cair, irá deslizar.



Iniciando

Leia as Telas de História para saber como Mickey se meteu em apuros, e então pressione o Botão 1 para iniciar. Aparecerá um mapa, mostrando Mickey no vilarejo. Pressione o Botão 2 para ver uma explicação mais detalhada da garota do vilarejo.

Pressione o Botão 1 e a Tela de Mapa aparece novamente. Pressione o Botão D para mover Mickey até sua primeira parada (a Floresta) e pressione o Botão 2 começar a jogar.



Como Está Mickey?



1. **POWER (Energia):** Quando Mickey encostar em um inimigo ou se chocar com um obstáculo perigoso, uma das estrelas do medidor desaparecerá. Quando todas as estrelas acabarem, Mickey perderá uma Tentativa. Ele pode recarregar sua energia, pegando determinados objetos. Mickey inicia com duas estrelas, mas pode pegar até cinco.
2. **TRIES (Tentativas):** Mickey inicia com três tentativas. Quando o marcador chegar ao zero, o jogo terminará. Ele ganhará tentativas adicionais a cada 10.000 pontos que fizer, ou pegando determinados objetos.
3. **SCORE (Pontos):** A pontuação aumenta quando você derrota inimigos, consegue objetos, e termina os estágios no menor tempo possível.
4. **TIME (Tempo):** Se você não chegar no final de um Estágio antes do relógio atingir zero, Mickey perderá uma tentativa.



AIR (ar): Este marcador aparece quando Mickey vai para a água. Quando ele se esvazia, Mickey perde uma tentativa. Lembre-se de, sempre que possível, levar Mickey até a superfície para que ele possa encher os pulmões.

Pausa

Você pode fazer uma pausa no jogo e parar a contagem do tempo, pressionando o Botão Pausa no console do MASTER SYSTEM. Para retornar ao jogo, pressione os Botões 1, 2 ou Pausa novamente.

Se Mickey estiver com uma Flauta Mágica, você também poderá usar o Botão Pausa para voltar à Tela de Mapa a partir de qualquer estágio que tiver terminado (ver adiante).

Objetos

Aqui estão alguns objetos que podem ajudá-lo em sua jornada.



Flecha: Ela muda de cor quando Mickey passa por ela, e marca seus progressos. Se Mickey perder uma tentativa, enquanto estiver no mesmo nível, ele iniciará sua próxima tentativa na última flecha que passou.



Barra e Tijolo: Use-os para derrubar inimigos, para subir sobre eles, ou para desligar os interruptores. Eles podem ser empilhados e não quebram quando são atirados. Entretanto, podem ser destruídos por um Ataque Rebatedor.



Mola: Faz Mickey pular para lugares altos. Pule sobre ela algumas vezes para conseguir uma altura extra. É possível pegar e carregar as molas para onde elas sejam úteis.



Chave: Atire este objeto contra um lugar que estiver fechado, para abri-lo.



Lâmpada: Use a lâmpada para iluminar lugares escuros, derrubar inimigos, ou para subir nela.





Blocos: Eles são bons para acertar os inimigos, mas só podem ser usados uma vez, pois se desintegram quando batem em alguma coisa. Se um bloco está se movendo, ele é perigoso! Use o Ataque Rebatedor para fazê-lo congelar e assim você poderá usá-lo como um bloco normal.



Botões: Quando Mickey pula sobre eles, eles fazem algumas coisas acontecerem. Os botões só funcionam enquanto estiverem pressionados.



Interruptores: Estes objetos são indicados por flechas que apontam para cima. Para ligar um interruptor, faça Mickey ficar em cima dele e pressione o Botão 1 (como se estivesse pegando um objeto). Então, a flecha vai apontar para baixo. Se você precisar desligar o interruptor, simplesmente faça Mickey pular sobre ele.

Tesouros

Em sua busca pelo Fantasma e pelo cristal, você encontrará objetos especiais escondidos em cada estágio. Alguns estão em baús de tesouros, que você poderá abrir se atirá-los para longe, ou usando o Ataque Rebatedor. Aqui estão algumas das coisas valiosas que poderão ser encontradas neles:

Bolo: Recarrega 2 estrelas no medidor de energia.



Pedaco de Bolo: Recarrega 1 estrela no marcador de energia.



Moeda Grande: Aumenta 2.000 pontos na pontuação.



Moeda Pequena: Aumenta 500 pontos na pontuação.



Orelhas de Rato: Você ganha uma tentativa extra!



Estrela: Aumenta uma estrela no medidor de energia. Pegando uma estrela quando o medidor já tiver cinco estrelas, você conseguirá uma tentativa extra!



Chave Especial: Esta chave abre a porta no final de cada estágio.



A Magia de Mickey

Há determinados objetos que serão necessários para completar o jogo. Cada vez que terminar um estágio, você receberá pistas de onde encontrar estes objetos.

- **Flauta Mágica:** Permite ao Mickey voltar para a Tela de Mapa a partir de qualquer estágio que ele já tiver terminado. Para usar a Flauta Mágica pressione o Botão Pausa no console do MASTER SYSTEM. Você poderá escolher se quer ou não usar a Flauta. Selecione YES (Sim) pressionando o Botão D para esquerda ou direita, e depois o Botão 1, 2 ou Pausa.



- **Peção para Encolher:** Faz Mickey diminuir de tamanho. Para fazê-lo encolher, pressione o Botão L enquanto mantém o Botão D pressionado. Se quiser voltar ao normal, repita a operação.

NOTA: Enquanto Mickey estiver pequeno ele não poderá escalar as paredes, pegar objetos ou usar seu Ataque Rebatedor.



- **Corda:** Permite ao Mickey escalar quase todas as superfícies. Use o Botão D para se aproximar da superfície e quando Mickey agarrar nela, pressione o Botão D para cima para escalar.



- **Sapatos de Nuvem:** Com eles Mickey pode andar sobre as nuvens sem cair.



- **Feijão Mágico:** Quando for plantado no lugar certo, ele se transformará em um pé de feijão gigante que o levará até o castelo do Fantasma!



O Caminho para o Cristal

Existem quatorze estágios entre o tenebroso vilarejo e o cristal roubado. Mickey deve passar por cada estágio e acumular conselhos e objetos Mágicos para ajudá-lo durante a viagem.

Depois de cada estágio que Mickey completar, você voltará à Tela de Mapa para ver o caminho que já percorreu. O quadro de objetos no canto superior esquerdo mostra os objetos mágicos que Mickey já possui. Pressione o Botão 1 para ver a pontuação e quantas tentativas Mickey já perdeu no jogo. Então pressione o Botão D para mover Mickey para o próximo estágio, e o Botão 2 para iniciar.

A Floresta

Cobras e aranhas atacarão quando você atravessar a floresta encantada e escalar uma árvore gigante. Os redemoinhos poderão causar aborrecimento, mas também poderão ajudá-lo.



O Lago



Cofres com tesouros o esperam no fundo do lago, mas os peixes famintos também! As correntes podem ser fortes, então agarre em uma trepadeira e espere até elas se acalmarem. Lembre-se sempre de subir para pegar ar.

O Castelo do Ferreiro

Fuja das chamas da forja do Ferreiro, pegando coisas valiosas pelo caminho – se puder. Dragões furiosos cospem fogo em você, e as poças de metal derretido podem realmente esquentar as coisas!



As Ruínas do Castelo



Morcegos surgem das colunas quebradas e até as pedras estão vivas! Não seja esmagado!

A Caverna Estreita

Percorra um escuro labirinto de túneis subterrâneos. Aranhas e gorduchos atarracados espreitam nos cantos escondidos, e há alguns lugares em que só um ratinho poderia passar.



O Campo de Flores



Ande por entre as rosas, mas cuidado com os espinhos! As abelhas zumbidoras e os vermes podem não gostar de sua invasão. Pule sobre as flores para conseguir tesouros secretos!

A Oficina de Brinquedos

Os brinquedos ficaram loucos! Jogue berris e laranjas nos canhões de brinquedo, ande sobre revólveres de água gigantes e tente alguns truques de cartas. Dance nas teclas do piano, mas cuidado com as notas! Pule em um lô-lô e passe para um nível mais alto. Há muito para ser explorado, mas é fácil se perder aqui!



As Ruínas do Palácio



Fantasmas e Máscaras de Abóboras assombram este lugar fantasmagórico. Pegue uma lâmpada para clarear as coisas. Botões e passagens secretas serão úteis se Mickey estiver em apuros.

O Penhasco Escarpado

Abutres e rochas deslizantes dificultam a subida – prenda-os e continue sua jornada. Será preciso muito cuidado para passar pelos túneis que atravessam o penhasco.



O Deserto



Escorregas pelas dunas de areia, revelando algumas cascavéis pelo caminho. Desvie dos cactos e dos abutres mergulhadores enquanto procura pela entrada da pirâmide. Mas, uma vez dentro, fique de olhos abertos com as passagens secretas e armadilhas perigosas!

O Castelo da Boa Princesa

O castelo foi invadido por hordas de horríveis monstros do Fantasma, e eles estão só esperando pelo Mickey!



O Castelo de Areia



Pegue um caminho através de uma ampulheta gigante. Pule sobre as areias movediças para não se afundar, e evite os caranguejos que tentam pegar os calcanhares de Mickey.

A Ilha

Para alcançar o Castelo do Fantasma, Mickey veio até essa ilha para fazer jardinagem. Se ele for bem sucedido, terá uma longa e perigosa escalada à frente...



O Castelo do Fantasma

Você conseguiu! Agora é a sua chance de recuperar o cristal e levá-lo de volta para a vila. Mas o Fantasma sabe que você está chegando: mandou exércitos inimigos e ainda preparou um monte de armadilhas. Boa Sorte, Mickey!

Fim de Jogo/Continuação

O jogo termina quando Mickey fica sem nenhuma tentativa. Então, você terá a opção de continuar o jogo do começo do estágio em que morreu, ou iniciar um novo jogo. Faça sua escolha pressionando o Botão D para cima ou para baixo e o Botão 2 para começar o jogo. Não há limites no número de continuações que você poderá usar!

Se escolher decidir continuar o jogo, seus objetos mágicos e estrelas ficarão intactos. A pontuação voltará para zero.



Dicas Úteis

- Para alcançar lugares altos e atravessar grandes poços, pule sobre a cabeça dos inimigos.
- Aprenda a agarrar e atirar objetos rapidamente. Você precisará desta habilidade em vários estágios.
- Examine tudo! Coisas que parecem ser impossíveis de alcançar, na verdade não o são, e, frequentemente, tesouros escondidos aparecem no meio do ar!
- Se não conseguir alcançar alguns objetos, não esqueça sua localização. Você poderá pegar algum objeto mágico que vai ajudá-lo a alcançar estes objetos mais tarde.

ATENÇÃO:

Existe um tipo raro de epilepsia, denominado fotossensível, que pode ser estimulado por variações luminosas intermitentes, alteração de luz de tela de televisão, computador, luz estroboscópica ou raios de sol passando através de folhas e galhos de árvore. A epilepsia é uma doença que pode ou não estar manifestada. Portanto, se você ou alguém de sua família é portador de algum tipo de epilepsia, ou sentir algum dos seus sintomas como vertigem ou contrações nos músculos ou olhos, pare de jogar e consulte um médico imediatamente.



CERTIFICADO DE GARANTIA

A TEC TOY garante este produto contra defeitos de fabricação pelo prazo de 90 (noventa) dias, contados a partir da data de sua compra.

Em caso de defeito, dirija-se a um Posto de Assistência Técnica Autorizada TEC TOY munido deste certificado e da nota fiscal comprobatória da compra, para obter os serviços cobertos por esta garantia.

A presente garantia, contudo, não cobre defeitos originados por uso indevido, tentativa de violação do certificado e consertos por pessoas não autorizadas.

A presente garantia também não cobre fretos de envio e/ou retorno a uma Assistência Técnica Autorizada TEC TOY.



TEC TOY INDÚSTRIA DE BRINQUEDOS S.A.

Estrada Torquato Tapajós, 5408 - Bairro Flores - Manaus - AM
CEP 69048-660 - Indústria Brasileira.

CENTRO DE ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR

Av. Ernani Marchetti, 576 - São Paulo - SP - CEP 05038-000
TELEFONE: (011) 831-2266

TEC TOY

PRODOTTO
NELLO STABILIMENTO
INDUSTRIALE
DELLA
SOCIETÀ ITALIANA
DEI
GIOCHI
E
TOI
S.p.A.
FABRICA
DI
GIOCHI
E
TOI
S.p.A.